**Nivel Primario CICLO 1:** 1º. 2º. 3º. **CICLO II:** 4º. 5º. 6º Área: inglés Español

X

X

**AREA:** MATEMATICAS.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PRIMER GRADO** | **Segundo grado** | **Tercer GRADO** |
| **COMPETENCIA1.**  Ubicación de la persona con relación  a otras personas u objetos.  1.1.2. Ubicación de objetos adentro, afuera,  en el borde, arriba, abajo, lejos, cerca,  adelante, atrás, derecha, izquierda,  con relación a otros objetos.  1.1.3. Comparación de objetos con base en  los siguientes atributos: largo-corto,  ancho-angosto, grande-pequeño,  grueso-delgado, pesado- liviano).  Utilización de unidades de medida no  estándar para la estimación de  distancia a que se encuentran objetos,  personas o lugares de su entorno.  1.2.2. Aplicación de nociones de ubicación  en el espacio, con relación a los cuatro  puntos cardinales (con los fenómenos  de la naturaleza salida y puesta del  sol, trayectoria del viento y otos de  acuerdo con su cultura).  Trazo de líneas rectas y de figuras  curvas abiertas y cerradas.  1.3.2. Seguimiento de trayectoria de diferentes  líneas rectas contínuas y punteadas.  1.3.3. Utilización de diferentes medios o  instrumentos (palitos, pedazos de teja,  lápiz) para realizar trazos.  Identificación de figuras geométricas  en objetos de su entorno.  1.4.2. Descripción de la posición de  diferentes figuras geométricas en  relación unas con otras.  **COMPETENCIA 2.**  Identificación de patrones en objetos y fenómenos naturales. (1)  Diseño de patrones atendiendo color, forma o tamaño. (1)  2.2.1. Identificación de patrones en las  diferentes actividades culturales que  se realizan en la escuela, y la  comunidad. (artesanías, danza música,  teatro y otros). (1)  2.3.1. Reproducción gráfica (dibujo) de  patrones que se manifiestan en  diferentes actividades culturales(1)  **COMPETENCIA 3.**  Identificación de conjuntos.  3.1.2. Agrupación de elementos que  pertenecen a un conjunto determinado.  3.2.1. Comparación de colecciones o  conjuntos de objetoscon base en  criterios como: muchos, pocos, tantos  como, todos, algunos, ninguno  Comparación de colecciones o  conjuntos de objetos estableciendo  correspondencia uno a uno (igual a,  menor que, mayor que).  COMPETENCIA 4.  Conteo del número de elementos de  un conjunto (ámbito 1 a 9).(1)  4.1.2. Asociación del numeral  correspondiente con la cantidad de  elementos de un conjunto  (ámbito 1 a 9).(1)  4.1.3 Lectura y escritura de numerales  de 1 a 9(1)  Asociación del conjunto vacío con el  numeral cero.(1)  4.1.5. Lectura y escritura de numerales de 2  en 2, de 5 en 5 (ámbito 1 a 9)(¡)  4.1.6. Lectura y escritura de números  naturales del de 10 a 20,  del 21 a 99(1)  Utilización de los números naturales  del 0 al 100 para contar y ordenar.  4.2.1. Determinación del valor de los números  de acuerdo con la posición que ocupa  (valor relativo)  4.3.1. Localización de numerales en la recta  numérica (intervalos de 1 en 1).  4.4.1. Comparación de números naturales  menores e iguales a 100, mediante  las relaciones “igual a”, “menor que  “ y “mayor que”.  4.4.2. Ordenamiento de series numéricas en  forma ascendente y descendente.  4.5.1. Identificación del antecesor y sucesor  de un número utilizando la recta  numérica.  4.6.1. Lectura, escritura y notación numérica  de números ordinales del 1º al 10º  en los sistemas decimal y vigesimal  Maya.  4.7.1. Lectura y escritura de numeros en  sistema vigesimal maya de 0 al 19.  4.7.2. Conteo y ordenamiento de cantidades  utilizando expresiones numéricas  propias de idiomas mayas (conteos de  1 en 1, 2 en 2, 5 en 5).  Cálculo de 2 sumandos de un dígito  sin llevar y llevando con totales hasta  19.  4.8.2 Utilización del cero como 1 de 2  sumandos.  4.8.3. Cálculo de dos sumandos de 1 dígito,  agrupando (llevando) de la unidad a  la decena.  4.8.4. Cálculo de 2 sumandos de dos dígitos  sin llevar.  4.8.5. Utilización de descomposición en  unidades y decenas para realizar  cálculo mental de suma.  4.8.6. Cálculo de restas con minuendo y  sustraendo de 1 dígito sin  transformación de la unidad (sin prestar)  4.8.7. Cálculo de restas con minuendo  de 2 dígitos (ámbito 1-19) y  sustraendo de 1 dígito (sin prestar y  prestando).  4.8.8. Cálculo de restas con minuendo de 2  dígitos y sustraendo de 2 dígitos sin  transformación de la unidad  (prestando).  4.8.9. Cálculo de sumas y restas combinadas  (3 términos con números de 1 cifra).  Expresa opiniones  sobre hechos y  eventos de la vida  cotidiana ,  relacionados con la  solución de  problemas.  4.9.1. Utilización de la fracción para indicar  partes de una unidad (1/2, 1/3, 1/4)  4.9.2. Asociación de una fracción con su  representación gráfica (1/2, 1/3, 1/4).  4.9.3. Descripción de lo que representa cada  parte de la fracción  COMPETENCIA 5  Seguimiento de reglas e instrucciones.  5.1.2. Proposición de juegos y modificaciones  a juegos  5.2.1. Recopilación de datos en forma  cualitativa y cuantitativa  Conteo y representación gráfica de  información recopilada.  5.2.3. Predicción de lo que puede ocurrir en  hechos y eventos.  Solución de problemas aplicando suma  o resta.  5.3.2. Presentación de diferentes opciones  para solucionar un problema  Descripción cuantitativa de detalles  importantes de eventos y sucesos  COMPETENCIA 6.  Identificación de semejanzas y  diferencias en figuras geométricas.  6.1.2. Clasificación de figuras geométricas  por su forma (círculos y figuras con  líneas recta) y por el número de lados  (triángulo y cuadriláteros)  6.2.1. Medición del perímetro de figuras  geométricas básicas utilizando  unidades no estándar (cuadrado,  rectángulo).  COMPETENCIA 7.  Identificación de unidades no estándar  de peso y capacidad (tecomate, cubeta,  puño, manojo, tarea, tercio entre otros).  7.1.2. Medición de longitudes utilizando el  metro y centímetros.  Lectura del reloj (hora en punto, media  hora)  7.2.2. Relación de actividades cotidianas  con el conocimiento del tiempo.  .  7.3.3. Identificación del nombre de los días  del calendario maya Cholq'ij.  7.4.1. Utilización de modelos de las diferentes  monedas que se utilizan en el país en  situaciones imaginarias de compraventa.  7.3.1. Identificación de número de semanas  en cada mes y de meses del calendario  gregoriano.  7.3.2. Ubicación de eventos tradicionales  propios de su comunidad en el  calendario gregoriano | **COMPETENCIA 1.** 1. Descripción de las diferencias entre patrones que se encuentren en la naturaleza y en actividades cotidianas o culturales.  2. Creación de patrones utilizando objetos del entorno.  3 Elaboración de diseños en los que se observen patrones geométricos.  4. Utilización de pictogramas para representar patrones observados en el entorno natural, cultural y social  5. Estimación y medición de distancias entre elementos de patrones utilizando metro y centímetro..  **COMPETENCIA 2.**  6. Descripción de cambios posicionales en relación con un mismo punto de referencia.  7. Descripción de eventos y sucesos en función del tiempo.  8. Seguimiento de instrucciones para graficar movimientos dentro del primer cuadrante del plano cartesiano.  9Ubicación de puntos en el primer cuadrante del plano cartesiano dado pares ordenados (formados  por dibujos, letras o números)  **COMPETENCIA 3.**  10. Identificación de elementos que pertenecen y no pertenecen a un conjunto.  11. Descripción y formación de subconjuntos de un conjunto.  12. Clasificación de conjuntos que se encuentran en el aula, la escuela o la comunidad atendiendo 2 o 3 características.  **COMPETENCIA 4**  13. Construcción e interpretación de números Mayas basándose en el agrupamiento de veintenas (0-400)  14 Asociación del cero con el concepto de complemento.  15 Lectura y escritura de numerales mayas(0-400).  16. Lectura, escritura y notación numérica de números ordinales del 1 al 20 en los sistemas decimal y vigesimal Maya.  17Construcción del concepto de centena.  18, Lectura y escritura de números hasta 1,000.  19. Utilización de los números naturales para indicar resultados de conteo y ordenamientos (0-1,000).  20. Determinación del valor relativo y absoluto de un número, en un ámbito del 0 al 999.  21Completación y creación de diferentes series numéricas.  22. Localización de numerales en la recta numérica (intervalos de 1 en 1, 5 en 5,10 en 10 y de 100 en 100).  23. Cálculo de dos sumandos de dos dígitos y sin transformación.  24. Utilización de diversas estrategias para realizar cálculo mental de sumas.  25. Realización de algoritmos para el cálculo mental.  26. Cálculo de adición con numeración maya (totales hasta 19).  27. Cálculo de restas con minuendo de dos dígitos y sustraendo de uno o dos dígitos , con transformación (prestar).  28. Relación de la multiplicación con la suma abreviada.  29. Cálculo de multiplicaciones de dos números que sean menores o iguales a 9.  30. Representación de las partes iguales de la unidad por medio de fracciones (medios a décimos, con numerador igual o mayor que 1 y denominador mayor que el numerador).  31. Descripción del significado de cada parte de una fracción.  32. Representación gráfica de fracciones.  **COMPETENCIA 5.**  33. Solución de problemas aplicando una ó dos de las operaciones aritméticas.  34. Aplicación de operaciones para proponer diferentes soluciones a un problema.  35 Aplicación de estrategias de ensayo y error en la resolución de problemas  36. Resolución de problemas que involucren la utilización de la moneda.  37. Seguimiento de instrucciones en la  realización de juegos.  38. Realización de juegos que requieren  el uso de procesos de pensamiento lógico.  39. Predicción de lo que puede ocurrir por  Observación de eventos o sucesos del entorno (mensajes de elementos de la naturaleza: viento, nubes, truenos, entre otros).  40. Utilización de diferentes medios (entrevista, encuesta, medios de comunicación) para recolección de información.  41. Organización de información en tablas  estadísticas y gráficas de barras.  42. Comprobación de supuestos por medio de información recolectada.  **COMPETENCIA 6.**  43. Asociación de un ángulo recto con elementos de su entorno.  44. Identificación de ángulo recto en su  rectángulo y cuadrado.  45. Descripción de triángulos y cuadriláteros (cuadrado y rectángulo) por el número de lados y  vértices.  46.Establecimiento de semejanzas y diferencias entre triángulos y cuadriláteros (cuadrado y rectángulo).  47. Descripción de sólidos geométricos (cono, pirámides, cilindro, prisma rectangular y esfera) por el número y tipo de cara.  48..Establecimiento de semejanzas y diferencias entre sólidos geométricos.  49. Medición de perímetro de triángulo, cuadrado y rectángulos utilizando metro y centímetro.  50. Trazo de segmentos de recta  Horizontales y verticales  51. Trazo de triángulos y cuadriláteros en  una hoja cuadriculada.  52. Identificación de prismas rectangulares  (Cajas) con base en un modelo  53 Elaboración de manualidades utilizando figuras simétricas.  **COMPETENCIA 7.**  54. Investigación y utilización de unidades  de medida de peso que son propias de la comunidad.  55. Estimación y medición de peso utilizando onza, libra y arroba.  56 Utilización de unidades de medida de longitud que son propias de la comunidad.  57 Estimación y medición de longitud utilizando el metro y centímetro.  58. Lectura del reloj (en punto, cuarto de  hora antes y después, media hora).  59. Ubicación temporal de diferentes actividades que se realizan en la vida cotidiana (utilización de horas y días).  60. Elaboración de horarios con actividades  personales y calendarios anuales de actividades propias de la escuela o comunidad.  61. Utilización de réplicas de fichas y billetes propios del país.  62. Lectura y escritura de cantidades de dinero.  63. Estimación y valoración de costo de bienes personales.  64. Utilización de monedas y billetes en situaciones imaginarias que implique su uso. | **COMPETENCIA1.**  1. Seguimiento de instrucciones para realización de juegos que impliquen seguimientos de patrones o  desplazamientos.(1)  2. Descripción de la secuencia numérica que hay en patrones existentes en la naturaleza o en su entorno cultural.(1)  3. Expresión de patrones en forma de secuencias de suma, resta o multiplicación.(2)  4. Interpretación de patrones presentes en figuras y objetos propios de su cultura.(1)  5. Descripción de razones por las que ocurre un patrón y sus consecuencias.(1)  6. Construcción de patrones utilizando objetos o figuras.(1)  7. Utilización de tablas y pictogramas para describir patrones creados u observados en la naturaleza.(1)  **COMPETENCIA 2.**  8. Interpretación de signos y señales que indican desplazamientos  9 Elaboración de gráficas que describen un desplazamiento utilizando diferentes puntos de referencia.  10Relación de los puntos cardinales con la Cruz Maya.  11.Graficación de desplazamientos en el primer cuadrante del plano cartesiano atendiendo instrucciones que hagan referencia a los puntos cardinales.  12. Elaboración de dibujos siguiendo instrucciones dadas con pares ordenados (dibujos en el primer cuadrante).  **COMPETENCIA 3 (1)**  **13.** Asociación de concepto de conjuntovacío y unitario con conjuntos de suentorno.  14. Identificación de conjuntos en iguales **y** equivalentes.  15. Descripción del significado de la unión e intersección de conjuntos.  16 Representación gráfica de la unión e intersección de conjuntos.  **COMPETENCIA 4**  **17.** Lectura y escritura de número ordinales de 1º a 40º en numeración Maya y en numeraciónarábiga.  4.1.2. Lectura y escritura de números hasta  10,000  4.1.3. Localización de numerales en la recta  numérica (intervalos de 50 en 50, 100  en 100 y 1,000 en 1,000)  4.1.4. Comparación de números naturales  menores o iguales a 10, 000 mediante  la relación: igual a, menor que, mayor  que.  4.1.5. Identificación de la cantidad de  unidades, decenas, centenas, unidades  y decenas de millar en números  naturales menores que 10,000  Determinación del valor relativo  de un dígito en un ámbito  del 0 al 10,000.  4.1.7 Lectura y escritura de numerales  mayas de 0 hasta 7,999.  4.1.8. Significado de los números 1 y 13 en  la Cosmovisión Maya.  4.1.9. Utilización de numerales mayas  para indicar el antecesor o sucesor de  un número.  Realización de sumas y restas con  cantidades hasta de 4 dígitos.  4.2.2. Utilización de la propiedad del cero,  la conmutatividad, la asociatividad de  la suma para realizar cálculo.  4.2.3. Aplicación de la resta con minuendo  hasta de 4 dígitos.  4.2.4. Aplicación de la relación inversa  entre suma y resta para realizar  cálculos.  4.2.5. Utilización de diversas estrategias para  realizar cálculos mentales de suma  y resta.  4.2.6. Cálculo de adición en la numeración  mayas con totales hasta 400  (basándose en agrupamientos de  20 y 400).  4.2.7. Cálculo de resta en la numeración  maya con minuendos hasta 400 y sin  transformación.  Cálculo de multiplicaciones de dos  números en los que uno es de un dígito  y el otro de dos o tres dígitos.  4.3.2. Aplicación de la división de un  número natural como una forma de  interpretar situaciones de repartición  o agrupamiento  Cálculo de divisiones con y sin residuo  con dividendo de uno o dos dígitos y  divisor de un dígito  Aplicación de la relación inversa  entre la multiplicación y división para  realizar cálculos de división.  4.3.5. Utilización de diversas formas para  realizar cálculos mentales de  multiplicaciones y divisiones.  Interpretación del significado de una  fracción.  4.4.2. Comparación de fracciones con  numerador 1 a 10 y con denominador  de 1 a 10 igual o mayor que tres y  menos o igual que 3.  4.4.3. Localización de fracciones en la recta  numérica, con numerador uno y  denominador menor o igual a diez.  4.4.4. Integración de las palabras en idiomas  Mayas para expresar fracciones.  **COMPETENCIA 5**  Utilización de diferentes medios para  recoger información.  5.1.2 Presentación e interpretación de  información en gráficas de barras o  pictogramas.  5.2.1. Solución de problemas aplicando una  o dos operaciones aritméticas.  5.2.2. Solución de problemas aplicando  estrategia de ensayo - error y reflexión,  dramatización y eliminación de  posibilidades.  5.2.3. Utilización de la probabilidad en la  toma de decisiones.  5.3.1. Diferenciación de eventos, sucesos o  hechos por la probabilidad o certeza  de que ocurran.  5.3.2. Predicción de eventos, sucesos o  problemas basándose en la información  y observación de su contexto.  **COMPETENCIA 6**  Identificación de ángulos recto, agudo  y obtuso.  6.1.2 Clasificación de ángulos recto, agudo  y obtuso.  Identificación de triángulo rectángulo  con base en la partición diagonal de  un rectángulo o un cuadrado.  6.1.4 Asociación de concepto de líneas  paralelas con dibujos que hay en los  objetos de su entorno.  6.1.5 Trazo de figuras poligonales de 3 y 4  lados en un arreglo de puntos y  utilizando regla.  6.1.6. Identificación de las características de  sólidos geométricos (figuras  tridimensionales): cubo y prismas  rectangulares.  6.1.7. Descripción de sólidos geométricos por  el tipo y número de figuras planas (caras)  que lo forman (círculos, cuadrados,  rectángulos y triángulos  Cálculo del perímetro de un triángulo,  cuadrado y rectángulo (en centímetros  y metros).  6.1.3 Identificación de triángulo rectángulo  con base en la partición diagonal de  un rectángulo o un cuadrado.  6.1.4 Asociación de concepto de líneas  paralelas con dibujos que hay en los  objetos de su entorno.  6.1.5 Trazo de figuras poligonales de 3 y 4  lados en un arreglo de puntos y  utilizando regla.  6.1.6. Identificación de las características de  sólidos geométricos (figuras  tridimensionales): cubo y prismas  rectangulares.  6.1.7. Descripción de sólidos geométricos por  el tipo y número de figuras planas (caras)  que lo forman (círculos, cuadrados,  rectángulos y triángulos).  6.3. Identifica ejes de  simetría en  figuras  geométricas  planas y objetos.  6.3. 1. Identificación del eje de simetría en  figuras planas y objetos de su entorno  **COMPETENCIA 7**  Estimación y medición de longitud  utilizando el geme, paso y brazada.  7.1.2. Estimación de longitud estableciendo  relación entre unidades no estándar y  el metro, centímetro.  7.2.1. Establecimiento de equivalencia entre  onzas, libras, arrobas y quintal.  7.2.2. Estimación de peso utilizando onzas,  libra, arroba y quintal. |
|  |  |  |